Volume 4 - 1992 Numero 5

Ecco una lista della cassette attualmente disponibili per il tuo NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ e GAME BOY™

NES

Serie Azione

Adventure Island
Big Foot
Bionic Commando
Blue Shadow
Crackout
Double Dragon II
Double Dragon III
Ghostbusters
Hunt for Red October - Caccia a Ottobre Rosso
Operation Wolf
Paperboy
Probotector
Road Fighter
Robocop
Rollergames
Rygar
Snake Rattle 'n' Roll
Snake's Revenge
Street Gangs
Terminator 2
TMNT
TMNT 2: The Arcade Game
Top Gun 2
Total Recall
Wrath of the Black Manta

Serie Sport

Blades of Steel
Hyper Soccer
Punch Out
Nintendo World Cup
Open Tournament Golf
Side Pocket
Skate or Die
Ski or Die
Super Off Road
Tecmo World Wrestling
Top Player Tennis
Track and Field in Barcelona
World Champ

Serie Logica

Dr. Mario
Kickle Cubicle
Lolo 2
Lolo 3
Tetris
The Chessmaster

Serie Avventura

A Boy And His Blob
Bart Simpson vs The Space Mutants
Bugs Bunny's Birthday Blowout
Cip e Ciop Rescue Rangers
Dragon's Lair
The Flintstones - Gli Antenati
Guardian Legend
Jackie Chan's Action Kung Fu
Little Nemo - The Dream Master
Low G Man
Maniac Mansion
Megaman
Metal Gear
Mission Impossible
North and South
Simon's Quest
Solomon's Key
Solstice
Star Wars - Guerre Stellari
Super Mario Bros.
Super Mario Bros. 2
Super Mario Bros. 3
Zelda 2 - The Adventures of Link
The Legend of Zelda
Trog
Ufouria

Prossime Uscite

Castelian
Galaxy 5000
IronSword
Isolated Warrior
Kabuki – Quantum Fighter
Megaman 3
Mighty Bomb Jack
New Ghostbusters 2
Shadow Warriors 2

Game Boy

Aerostar
Adventure Island
Batman
Battle Unit Zeoth
Blades of Steel
Boxxle
Bubble Bobble
Bubble Ghost
Burger Time Deluxe
Castlevania
Chase HQ
Choplifter
Dexterity
Double Dragon III
Dragon's Lair
Dr. Mario
Duck Tales™
Elevator Action
F1 Race + Adattatore 4 Giocatori
Gargoyle's Quest
Ghostbusters 2
Godzilla
Gremlins 2
Hunt for Red October – Caccia a Ottobre Rosso
Kung Fu Master
Maru's Mission
Megaman
Nemesis
Nintendo World Cup
Pacman
Power Racer
Probotector
Q*Bert
Qix
Qwirk
Revenge of the Gator
The Simpsons: Escape from Camp Deadly
Shadow Warrior
Skate or Die
Snoopy's Magic Show
Solomon's Club
Spiderman
Super Mario Land
Super RC Pro Am
TMNT 2: Back From The Sewers
Trax
Wizards and Warriors: Fortress of Fear
WWF Superstar

Prossime Uscite

Burai Fighter Deluxe
Castelian
Fortified Zone
Mercenary Zone
Metroid 2
R-Type

Segreteria Club Nintendo, Casella Postale 10391 - 20110 Milano

La Parola a Super Mario

Wow - questo é uno dei numeri migliori ! In questa uscita troverai una recensione della **"Famiglia Addams"** per Super Nintendo Entertainment System™, NES e Game Boy™, il che significa che non ha importanza quale console tu possieda, potrai comunque goderti le bizzarre e spettrali avventure della famiglia piú strana del mondo! L'azione comincia a pagina 10 - non mancarla!

Se vuoi sapere di cosa é veramente capace il Super NES, allora hai in mano la rivista giusta! Cosí come per la "Famiglia Addams", ci sono altre quattro interessantissime recensioni di giochi. La visualizzazione stessa toglie il respiro - sperimenta la digitizzazione di **"WWF"** e gli effetti speciali di **"Castlevania IV"** - anche se é la giocabilitá a posizionare questi giochi assolutamente al di sopra di ogni altro nella loro categoria!

Anche NES e Game Boy™ hanno una buona scelta in questo numero. **"Robocop 2"**, **"Wizards and Warriors III"** e le **"Adventures in the Magic Kingdom"** della Disney sono recensiti per NES, mentre i possessori di Game Boy™ hanno una buona scelta fra sei giochi, fra i quali "Addams Family" e **"TMHT II"**. Anche la sezione Tips and Tricks guadagna terreno con due pagine dedicate a **"Mega Man – Dr Wily's Revenge"** su Game Boy™ e una pagina speciale sulla mia avventura sul Super NES **"Super Mario World"**. Tutto questo non solo vi dará preziosissime informazioni sugli Switch Palace, ma vi dará un'idea di cosa aspettarvi dai gaglioffi di Bowser.

Che tu ci creda o no, la prossima uscita é quella di Natale e abbiamo un sacco di sorprese in serbo per voi! Fino ad allora, godetevi questo numero e giocate!

Presidente: Super Mario. Direttore: Diego Basso. Responsabile editrice in Italia: Mattel Toys Srl su autorizzazione Mark Smith, Editor in Chief Fotografia: David Hemmings. Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd. Stampa: Catalyst Publishing, England. Direzione e Segreteria: MATTEL TOYS – CLUB NINTENDO CASELLA POSTALE 10391 – 20110 MILANO.

Sommario

Ci sono guai per le strade!

Una volta ancora le strade di Detroit sono nel marasma. Sommersa dal crimine e da violenti delinquenti, la citta' si sta rapidamente trasformando in un'area proibita per i cittadini rispettosi delle leggi. Peró non tutto é perso, perché le autoritá cittadine hanno ancora un asso nella manica. Robocop é stato aggiornato, ricaricato e riassegnato alla guida delle operazioni per catturare il pericolo pubblico numero 1, Cain. E' lui il cervello dell'organizzazione criminale che produce la terribile droga mortale Nuke: questa droga sta imperversando in cittá, insinuandosi nella popolazione ad una velocita' allarmente

Attenti ai banditi!

Sará Robocop in grado di affrontare Cain e di sconfiggere la sua organizzazione? Potrá combattere contro il nuovo prototipo Robocop 2? Sta a voi deciderlo!!!

#OCP001DATI

NOME: Void
NUMERO DI MATRICOLA: OCPOO1
LIBERTA' D'AZIONE: totale
CARATTERISTICHE SPECIALI: prototipo cyborg a sostegno delle forze di polizia
PECULIARITA': vista ad infra rossi, computer a sostegno
ARMATURA: corazza di acciaio fessibile
COMMENTI: Robocop é un prototipo operativo, in grado di effettuare inseguimenti, corpo a corpo ed arresti

Nemico o Civile?

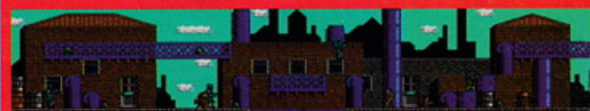
Nei più oscuri angoli dei bassifondi di Detroit vivono dei delinquenti che si divertono a mettere i bastoni tra le ruote a Robocop. Alcune persone possono essere arrestate, permettendo cosi a Robocop di raggiungere il suo obiettivo in termini di numero di arresti, mentre altre sono delle vittime innocenti dell'ondata criminale e, essendo degli ostaggi, devono essere liberate.

Arrestate i nemici!

Salvate i prigionieri civili!

Nukes a volontá!

E' solo l'inizio...

Ora che Robocop é ritornato nelle strade, eccovi alcuni suggerimenti che vi aiuteranno nel vostro inseguimento di Cain attraverso le strade della cittá. Abbiamo segnato le vostre prime missioni, cosí che vi indirizziate sulla giusta senza perdite di tempo. Ricordate che per ogni livello dovrete collezionare almeno il 60% della droga ed arrestare almeno il 60% dei criminali. Tocca a voi scoprire il percorso piú conveniente.

Collezionate tutte queste capsule per ottenere le diverse armi

Accucciatevi per sparare ai nemici

Livello 1

Giú al poligono

Se Robocop dovesse fallire nel raggiungere uno degli obiettivi che gli sono stati assegnati, gli verrá data la possibilitá di recuperare tramite il poligono di tiro. Gli saranno assegnati degli obiettivi da raggiungere, una dotazione limitata di proiettili e dovrá colpire un dato numero di sagome prima che scada il tempo. Colpire un civile aggiungerá 10 sagome al numero di centri da effettuare, perció fate attenzione. E' una Prova di abilitá, di attenzione e di velocitá che richiede concentrazione. Ci saranno anche delle immagini che scenderanno dallo schermo: colpitele ed avrete come ricompensa del tempo e pallottole extra.

Puntate e fuoco!

Colpendo piú forte

Quando Robocop ha accettato il compito di prendere Cain, non si é reso conto della difficoltá dell'impresa. Ed ora é troppo tardi per fare retromarcia. Cain é un tipo decisamente viscido ed astuto, ed ha piazzato i suoi scagnozzi piú fedeli e molti trabocchetti lungo il percorso per ostacolare l'avanzata di Robocop. Frantoi, magneti, raggi laser, macchine stritolatrici e piattaforme rovesciate sono solo alcuni degli ostacoli che renderanno movimentato il percorso di Robocop.

Collezionate gli oggetti!

Livello 3

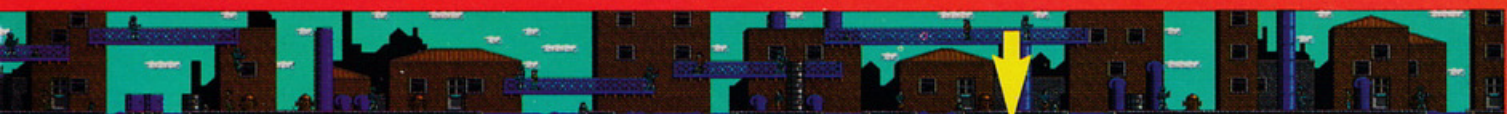
Livello13

Il gioco é diviso in quattro aree di azione. Nella prima dovrete attraversare il complesso di "River Rouge" che é stato abbondantemente minato e riempito di frantoi e di carrelli elevatori estremamente veloci. Nella seconda dovrete muoversi verso "Sludge Plant" dove vi aspetta un incubo chimico. Il quartier generate di Nuke é il centro delle operazioni. Se riuscirete a completare questi livelli, avrete portato a termine metá della vostra impresa, perché sarete riusciti a bloccare la produzione di Nuke.

Una volta sconfitto Cain dovrete affrontare la sfida finale: Robocop 2. Dovrete combattere nell'immenso e rischioso edificio del "Civic Centrum", contro un avversario che semplicemente non vuole arrendersi!

Piú di quindici livelli vi aspettano. Sarete all'altezza?

Livello 9

Resa dei conti con il tempo!

Distruggete tutti i criminali

Affrontate questi tipacci per arrestarli

State fermi in questo punto e premete la pulsantiera direzionale verso il basso

Collezionate le batterie per assicurarvi una buona ricarica di energia

Collezionate tutti i "Nukes" che riuscirete a trovare

Disney Adventures In The Magic Kingdom

Provate la magica esperienza del mondo Disney!

Raggiungete Topolino, Paperino e molte altre stelle della Disney in questo magico viaggio tra i divertimenti del parco delle meraviglie! Non solo emozioni e divertimento a non finire, ma anche la possibilitá di entrare nel magico mondo di Disney!

Pippo ha preso una cantonata!

Tutti sono ormai pronti per la grande parata Disney quando Topolino scopre che il dolce ma sbadato Pippo ha dimenticato la chiave dorata nel castello! Cosí adesso bisogna cercare le sei chiavi argentate per aprire la porta del maniero. Ci sará davvero bisogno dei vostro aiuto...

La Montagna Spaziale

E' compito di "Star F" ritrovare una delle chiavi mancanti. Questa sezione di gioco é decisamente intrigante, dal momento che dovrete muovervi nella direzione mostrata dal computer di bordo per condurre il vostro veicolo attraverso il campo stellare. E dovrete essere davvero veloci con la pulsantiera...

Autopia

Si tratta di una corsa contro Pete, che possiede una delle chiavi! Guidate la vostra auto con perizia, collezionando le stelle sparse lungo il percorso e cercando di evitare i molti tranelli. Dovrete attraversare alcuni fiumi in piena, perció attenti alle vostre mosse, o vi ritroverete a dover fare un bagno davvero prematuro!

Montagna del Grande Tuono

Prendete i comandi di un treno carico di carbone e conducetelo in salvo alla stazione. Massi che rotolano e vicoli ciechi sono solo alcuni degli ostacoli che vi aspettano sul percorso.

La Casa dei Fantasmi

999 ospiti vi stanno aspettando per impaurirvi negli oscuri corridoi della Casa dei Fantasmi. Gli spettri odiano la luce, quindi le candele sono la vostra sola protezione. Ma state attenti: ne avrete a disposizione solo un numero limitato, quindi non sprecatele!

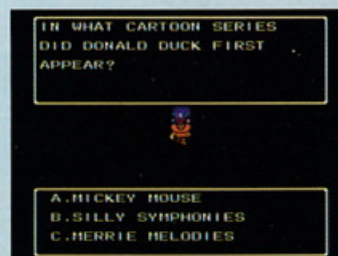
Pirati del Guardiano

Fate vela verso le isole che i pirati hanno saccheggiato. Dovrete innanzitutto scovare e sconfiggere 7 odiosi pirati e poi dovrete liberare i 6 isolani presi prigionieri dai pirati durante il saccheggio. Dopo di che vi aspetta il percorso di ritorno attraverso le rovine fumanti del villaggio dove le emozioni saranno davvero scottanti...

La Sesta Chiave

Per collezionare la sesta chiave, dovrete cimentarvi in un quiz basato sui personaggi Disney. Nel regno incantato incontrerete un piccolo ragazzo. Avvicinatevi e lui vi fará una domanda: quando avrete risposto correttamente il ragazzo vi dará un indizio per trovare un altro degli amichetti di Topolino con un'aitra domanda. Solo dopo aver completato la serie potreta avere la sesta ed ultima chiave.

Raggiungete la parata!

Topolino ed i suo amici devono possedere tutte e sei le chiavi per poter partecipare alla parata. Se riuscirete ad aiutarli ad averle tutte avrete un posto in prima fila per assistere a questo meraviglioso spettacolo!

Giochi preferiti: Super Mario Land, The Simpsons e Qix.
Records raggiunti: Aver terminato Super Mario Land, Duck Tales™, aver completato 132 linee a Tetris.
Hobbies: Basket, tutti gli sport, Game Boy™, musica.
Ambizioni: Giocare a basket per l'Italia e possedere tutti i giochi Game Boy™.

Giochi preferiti: SMB 1, 3, DD2, New Zealand Story.
Records raggiunti: aver finito SMB 1, 2 e 3 e Probotector
Hobbies: Musica, giocare con il NES, calcio, andare al cinema.
Ambizioni: lavorare per Nintendo o diventare un veterinario.

Giochi preferiti: Tetris, Bugs Bunny, SMB.
Records raggiunti: Tetris Game A 165 linee. Tetris Game B, completato il livello 9 altezza 5
Hobbies: giocare a Game Boy™ e a pallacanestro
Ambizioni: lavorare come cameriera su una nave da crociera.

Giochi preferiti: SMB 2, Duck Tales™, Probotector
Records raggiunti: finito Duck Tales™, SMB 1 e 2 e Probotector, fra gli altri
Hobbies: giocare a Nintendo, mangiare pizza e andare in catamarano.
Ambizioni: diventare un bravo dottore.

Giochi preferiti: Star Wars, TMHT, Mega Man
Records raggiunti: aver finito Duck Tales™ in 2 giorni, Cip e Ciop Rescue Rangers in 1 settimana
Hobbies: giocare a calcio e con Nintendo
Ambizioni: Giocare per il Galles e avere abbastanza soldi per poter comprare un gioco ogni mese.

Giochi preferiti: SMB 3, Mega Man 1 e 2
Records raggiunti: aver finito 13 giochi NES
Hobbies: nuotare e giocare a Nintendo
Ambizioni: possedere e finire ogni gioco disponibile

Giochi preferiti: SMB 3, Low G Man, Shadow Warriors
Records raggiunti: aver finito Duck Tales™ e SMB 1
Hobbies: leggere Club Nintendo e giocare con il mio NES
Ambizioni: diventare ricco come Zio Paperone

Giochi preferiti: SMB 1, 2, 3, Duck Tales™
Records raggiunti: aver finito SMB 1 e 2
Hobbies: andare a cavallo e giocare a Nintendo
Ambizioni: avere un cavallo tutto mio, stare sempre bene e diventare una professionista di Nintendo

Se volete vedere pubblicato il vostro nome e la vostra foto nel più bel giornalino di tutti i tempi scriveteci! Dovrete inviarci non solo nome, cognome ed età ma anche i vostri tre giochi preferiti, i vostri records, gli hobbies e le vostre ambizioni. Le vostre lettere dovranno essere spiritose, divertenti ma soprattutto veloci! Più presto le riceviamo più possibilità avrete di vedere il vostro nome pubblicato (e naturalmente la vostra molto fotogenica foto!)

WIZARDS & WARRIORS III™

Ricordate l'epica battaglia di Kuros contro il malvagio Malkil e le sue oscure forze del male nella fantastica avventura di "IronSword"? Nonstante la vittoria di Kuros sul corpo di Malkil, l'anima del Grande Malvagio é ritornata per combattere un'altra battaglia.

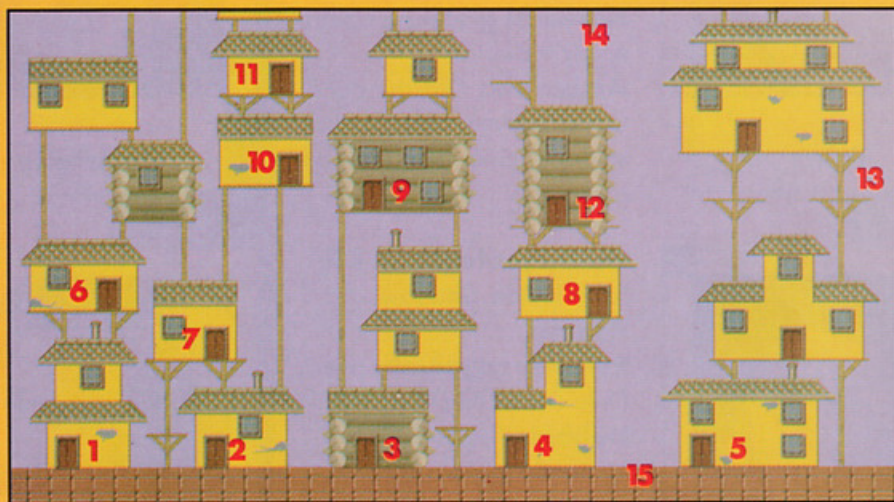
Quando Kuros entra nell'antica cittá di Piedup, scopre che la cittá si trova sotto il malvagio dominio di Malkil e la battaglia tra i due antichi avversari ricomincia...

Setacciando le rovine...

Kuros ha viaggiato in lungo ed in largo dopo il suo ultimo incontro con Malkil e non ha mai saputo nulla della situazione di Piedup. Entra cosí senza sospetti nella cittá stranamente quieta. Il mistero é nascosto dietro le porte chiuse e nelle stanze oscure... ed é da qui che bisogna iniziare l'esplorazione.

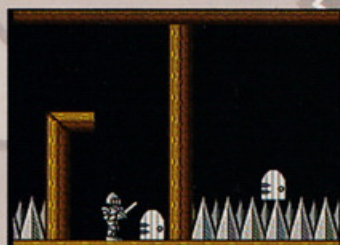
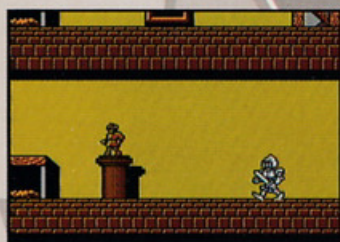
Durante il gioco Kuros potrá assumere 3 identitá differenti, con 3 tipi di poteri peculiari, a seconda che sia il Cavaliere, il Ladro o il Mago. Kuros avrá di volta in volta bisogno di ciascuno di questi poteri per poter proseguire nel cammino.

Piedup é un posto decisamente particolare: a causa degli errori dei primi architetti vi sono abitazioni che si sgretolano e che necessitano di riparazioni urgenti, ma ció che piú colpisce é il fatto che gli edifici sono costruiti uno sopra all'altro, su una serie di trampoli giganteschi. Si tratta di uno dei primi esperimenti di conservazione dello spazio, ma per Kuros é soltanto un ulteriore ostacolo sul suo cammino...

Piedup dall'A alla Z

1. **Statua di bronzo. Corporazione dei Ladri**
2. **Pozione da 10 punti (niente vita extra)**
3. **Via per il sottosuolo attraverso la Corporazione degli Stregoni**
4. **Primo livello della Corporazione dei Ladri**
5. **Moneta**
6. **Moneta**
7. **L'albergo**
8. **Borsa di monete**
9. **Mostro - Statua guardiano n° 2 della Corporazione dei Maghi**
10. **Una gemma**
11. **Contenitore di monete e pozioni**
12. **Cibo e Moneta**
13. **Stanza segreta**
14. **Alveare**
15. **Abitante - Non disturbare gli abitanti e loro non ti daranno fastidio**

Gli strumenti delle battaglie medioevali

Quando Kuros inizia la sua ricerca, sará dotato di una spada per proteggersi. Peró, mentre proseguirá per i diversi livelli e verrá reso partecipe delle diverse Corporazione, potrá acquisire nuove armi ed oggetti in grado di essergli molto utili. Ecco una lista degli oggetti che ogni l'appartenenza ad ogni Corporazione permette di acquisire.

Livello	Ladri	Maghi	Cavalieri
1	Pugnale	Palle di fuoco	Spada lunga
2	Piede di porco	Campo di forza	Ascia
3	Passe-partout	Lievitazione	Spada che spara

Corporazioni

Per scoprire i segreti del gioco, Kuros deve innanzittuto risolvere i segreti delle Corporazioni, che sono in grado di fornirgli i poteri e le abilitá necessarie per sconfiggere Malkil.

Ognuna delle Corporazione ha tre ordini. Ciascuno di questi é piú esclusivo del precedente ed offre maggiori poteri. L'appartenenza alle corporazioni é decisamente esclusiva e, prima di venir accettato, Kuros deve completare la ricerca che il Gran Ciambellano della Corporazione gli avrá assegnato. Dovrete utilizzare tutte le vostre abilitá di gicatore per riuscire a superare i rischi che vi aspettano. Solo allora verrete presentati ai membri della Corporazione.

Le Locande del Buon Riposo

Cosa sarebbe una cittá senza la sua buona dose di alberghi? É incredibile pensare alla quantitá di oggetti utili che potrete trovare in questi luoghi ospitali. Fate in modo di avere abbastanza denaro contante, e potrete comperarvi un pasto sostanzioso che vi riempirá di forze, oppure un paio di boccali di birra che vi aiuteranno nel cammino. I padroni di queste locande sono poi sempre una buone fonte di informazioni e... pagando un certo prezzo, forse saranno disposti a rivelarvele!!!

La cosa piú importante, quando visitate le Locande, é la possibilitá di acquistare le chiavi che vi daranno accesso ai segreti nascosti dietro le porte della cittá.

Questo gioco é destinato a tenervi occupati per ore, nel tentativo scoprire i segreti dell'antica cittá. Questo epico viaggio é ricchissimo di ricerche che vi terranno con il fiato sospeso fino all'ultimo secondo. Ogni volta che avrete scoperto il segreto di una Corporazione vi verrá chiarito un pezzo del puzzle.

Conflitti ed Incontri

Malkil ha molti soldati, la maggior parte dei quali é tanto malvagia quanto lui Malkil li ha posizionati in punti strategici per difendere le zone che non vuole che voi raggiungiate! Questi tipacci sono davvero dei duri e dovrete combattere duramente con la spada per sconfiggerli - ma prima assicuratevi che il vostro livello di energia sia al top!

Provate diversi tipi di attacco, altrimenti troverete impossibile affrontare tutti i nemici. E se avrete assunto la giusta identitá, é possibile che riusciate ad oltrepassare i nemici senza nemmeno combattere...

In attesa di una bizzarra e spettrale famiglia!

A parte alcuni tuoni occasionali ed i lampi che illuminano di tanto in tanto questa casa spettrale, la residenza degli Addams rimane stranamente silenziosa. Eppure questa é proprio la casa di una delle famiglie piú strane che abbiate mai incontrato e dentro le sue mura vi aspetta una delle avventure piú eccitanti che vi siano mai capitate...

Incontriamo la famiglia

Gomez

Gomez Addams ritorna dalla sua passeggiatina di mezzanotte ma al momento di entrare in casa, si accorge che la porta e chiusa è che ha dimenticato la sua chiave! I suoi ripetuti colpi alla porta non danno alcun esito, l'intero luogo sembra deserto e la sua famiglia é impossibile da trovare. Cosí Gomez deve cercare il modo di entrare in casa per mettersi alla ricerca della sua famiglia fatta prigioniera...

La meravigliosa Morticia

Gomez cerca disperatamente di ricongiungere Morticia alla sua famiglia, ma c'é una taglia sulla sua testa - 1 millione di dollari, per l'esattezza!! La sua libertá dipende dalla vostra capacitá di trovare questa somma esorbitante durante il gioco!

Grandma

Grandma é tenuta prigioniera nella caldaia. Avrete bisogno del suo aiuto per riparare la Macchina della Nebbia.

Thing

Thing puó essere di grande aiuto a Gomez. Lo potrete trovare mentre fa un pisolino in un cassetto della stanza del suo padrone.

Wednesday

Wednesday é ibernata nel congelatore! Una volta che l'avrete liberata, portatela nella caldaia per scongelarla.

Pugsley

Il povero Pugsley é un pó sovrappeso ed é rimasto incastrato in un passaggio segreto. Recuperate gli ingredienti per la pozione magica e dovreste riuscire a "disincastrarlo"!

Lurch

Lurch non é intrappolato e le sue capacitá musicali si dimostreranno davvero essenziali per entrare nei boschi e per trovare la chiave inglese di cui Grandma avrá bisogno.

Articoli e Manufatti

Una cosa é certa: non andrete molto lontano in questo gioco se non inserirete la marcia giusta! Mentre vi muovete per la casa tenete gli occhi bene aperti e raccogliete tutto ció chi vi sembra poter essere utile per continuare il gioco.

Per esempio, troverete un sacco di soldi sparsi qua e lá: collezionateli per riuscire ad arrivare alla somma necessaria alla liberazione di Morticia. Dovrete anche fare un viaggetto per cercare una chiave inglese necessaria per riparare la Macchina della Nebbia. La chiave si trova in fondo ad uno stagno, per cui un apparato per la respirazione subacquea sotto forma di un boccaglio diverrá essenziale. Per inciso, lo stagno é situato nei boschi, ma la porta che vi conduce é bloccata da due danzatori fantasma. E allora, di che cosa hanno bisogno i danzatori?... Di musica. Dovrete allora trovare uno spartito e darlo a Lurch, che potrá allontanare i due danzatori a ritmo di fox-trot.

In giardino

Gomez inizia il gioco dall'esterno della casa e deve risolvere una bella quantitá di misteri sia dentro che fuori di essa. All'inizio il nostro povero ragazzo é rimasto chiuso fuori, e quindi una chiave sará davvero utile!

I dintorni sono letteralmente pieni zeppi di trabocchetti, come piante carnivore che tentano di mordervi, teschi che rimbalzano e fantasmi danzanti. E' possibile sconfiggere questi nemici saltando loro in testa, ma dovrete avere davvero molto tempismo!

Cercate la vostra strada verso la cripta per trovare la chiave della porta d'entrata ed altri utili oggetti. Il solo problema é scoprire dove si trovano questi oggetti! A questo punto é ora di ritornare verso la casa e continuare il gioco. Dovrete uscire di nuovo piú tardi, ma solo dopo aver trovato una serie di oggetti utili all'interno della casa.

L'entrata é a vostro rischio!

La vera azione inizia nel momento in cui mettete piede in casa ed iniziate cosí la ricerca dei familiari di Gomez.

La residenza degli Addams é incredibilmente ampia e molto spesso le cose sembrano avere vita propria. La cucina é davvero unica, con gli utensili di tutti i giorni che volteggiano in giro rendendo l'esplorazione di Gomez decisamente difficile: coltelli che volano e tegami che ruotano per aria cercheranno di ostacolario in ogni modo. In sala, il tappeto di pelle di orso, apparentemente inoffensivo, comincerá ad inseguirvi se lo disturberete nel suo sonno. E' meglio che troviate la trappola per gli orsi e che riusciate a catturarlo presto per evitare che vi sbrani!!

Ci sono decine di stanze da esplorare e tutte devono essere visitate per riuscire a completare il gioco: la cucina, la stanza dei giochi ed i saloni contengono tutte dei misteri che devono essere svelati per permettervi di liberare i membri della famiglia.

Una bizzarra riunione di famiglia?

Sarete in grado di resistere agli strani dintorni della casa degli Addams? Saprete risolvere i molti misteri che vi aspettano? Riuscirete ad essere abbastanza veloci di mente e di mano per sopravvivere ai pericoli? Riunire la strana famiglia non sará facile, ma certo sará divertente!

FINAL FIGHT®

Disordine a Metro City

Metro City é la tipica giungla urbana, con i grattacieli che interrompono la linea dell'orizzonte e le bande a dominare le strade. Il nuovo sindaco, Mike Hagger, che in gioventú era stato il capo di una di queste bande, ha promesso di ripulire le strade da questa marmaglia, ma per risposta le bande gli hanno rapito la figlia. Ed ora Mr. "Bravo Ragazzo" Hagger ed il fidanzato della figlia, Cody, devono scendere nelle strade ed infiltarsi nel bel mezzo delle azioni teppistiche. A conti fatti, questa sará la Battaglia Finale e solo uno uscirá vittorioso!!!

Ripulendo la cittá

Metro City é piena di zone a rischio, che é meglio evitare dopo il calare delle tenebre! Solo un personaggio per volta può entrare in ogni livello - l'altro si riposerè e conserverá le forze per il round successivo!

Nome: Hagger
Etá: 46
Altezza: 1.98
Peso: 110kg

Hagger é il sindaco di Metro City ed ha promesso di liberare le strade dalle bande. Ovviamente le probabilitá sono decisamente a suo sfavore, ma potrá utilizzare alcune mosse controffensive per difendersi...

Caduta all'indietro

Testata

Nome: Cody
Etá: 22
Altezza: 1.83
Peso: 85kg

Mentre Hagger ha imparato a difendersi, nelle risse da strada, Cody é un artista delle arti marziali! Ma é altrettanto furente quanto Hagger per il rapimento della fidanzata ed insieme formeranno davvero una bella squadra!!!

Lancio di spalla

Super calcio

Power Up e Vettovaglie

Collezionate il cibo

Ci sono molti oggetti mangerecci che vi permetteranno di recuperare energia - il vostro solo problema é quello di trovarli! Colpite i bidoni, le casse e gli scatoloni per scovare qualche spuntino nascosto, stando peró attenti ai criminali che vi assaliranno alle spalle! Cercate anche coltelli e spade che potrete utilizzare per "dare una calmata" alle bande!

Le armi sono spesso piú efficaci delle vostre abilitá di combattimento!

Combattendo i "rifiuti" urbani

Uno dei maggiori pregi di questo gioco é legato all'individualitá ed unicitá di molti dei nemici Ognuno ha tecniche di combattimento personali ed una barra di energia che appare all'estremitá destra dello schermo quando li colpite. Ció vi permette di vedere chi dovrete attaccare per primo - all'inizio é meglio attaccare i nemici piú deboli, cosí che il combattimento con i piú duri non venga poi interrotto!

Colpite i nemici piú deboli per primi

Il blues dei vicoli

La prima zona da affrontare sono gli slums, i quartieri poveri composti da case in rovina occupate da abusivi: si tratta di uno dei posti piú pericolosi dell'intera cittá!!! Sará meglio usare la mappa per orientarvi...

1 - Sconfiggete il primo gruppo di criminali con dei semplici pugni, poi guardate bene sotto le gomme delle auto!
2 - Sfruttate l'elemento sorpresa - saltate verso destra con un calcio in volo prima che i nemici riescano a vedervi.
3 - Solo tre persone si frappongono tra voi ed i gradini - fate pratica di calci in volo e di altre tecniche speciali prima di affrontarli!

4 - Prima di tutto, colpite i due scagnozzi!
5 - Colpite e potreste trovare un'arma...
6 - I due scagnozzi potrebbero essere un po' nervosi: Tenetevi alla larga dalla loro strada mentre vi corrono incontro, poi, appena si fermano, colpiteli con una raffica di calci e pugni!

7 - Se la vostra energia sta diminuendo, andate dritti verso le gomme. Se ne avete ancora, affrontate subito il primo gruppo di nemici cosi' da avere il tempo di recuperare l'energia spesa durante i combattimenti.
8 - State attenti a "Due P": e' un tipo elusivo che non puo' essere facilmente sconfitto con i pugni. Distruggetelo con i calci in volo...
9 - Thrasher, il guardiano di fine livello, e' davvero un duro! Prima dovrete malmenarlo in modo da costringerlo a chiedere rinforzi, poi dovrete picchiarlo nuovamente una volta sconfitto il primo gruppo di avversari. Chiamera' un secondo gruppo in aiuto e solo dopo aver sconfitto anche questo potrete veramente riuscire a fargli del male. Usate le normali tecniche d'attacco all'inizio, e poi un "super assalto"!

Procedendo verso overst

Gli slums sono solo una parte di questo gioco enorme. Dovrete viaggiare attraverso la metropolitana, oltrepassare i confini occidentali della citta' andare poi all'area della baia e confrontarvi con centinaia di malviventi in cerca di gloria prima di raggiungere la figlia del sindaco. Incidentalmente, lungo il percorso, dovrete chiedere un passaggio in treno e dare fuoco ad un nightclub, ma tutto cio' non é che meta' della storia! Decisamente un gioco pieno di sfide e di divertimento!

Combattimento in metropolitana

Non é facile mantenere l'equilibrio su un treno in corsa!

I giochi Bonus

In certe sezioni del gioco potrete distruggere la macchina di uno dei membri delle bande in uno stretto limite di tempo: se lo farete abbastanza velocemente riuscirete a vedere il proprietario della macchina entrare nello schermo ed esprime tutto il suo disappunto!

"Oh no... la mia povera macchina!"

Super Castlevania IV™

Si alzava la luna piena...

Distruggete i nemici con la frusta!

Utilizzate la frusta per saltare da una piattaforma all'altra!

Usate queste armi per tenere lontani i nemici!

State attenti al cibo!

Mentre i lupi ululano e la pioggia battente cade, una figura solitaria si avvicina ai castelli di Castlevania. Simon Belmont é giá stato qui prima. Era stato cosí sciocco da pensare di aver vinto i demoni del male. Ed invece, una volta di piú. Dracula era risalito dalle viscere dell'inferno per terrorizzare la Transilvania e cosí, ancora una volta, Simon dovrá entrare nella dimora del Conte per cercare di distruggerlo...

Procedendo a colpi di Frusta

Simon ha un'ottima esperienza con la sua arma preferita, la frusta, e puó quindi servirsene in modo molto efficace. Puó usaria per colpire i nemici in arrivo, farla volteggiare sulla sua testa - questo tipo di esercizio é meno potente ma ha un raggio d'azione piú ampio - e persino colpire mentre salta.

Ci sono anche molti altri oggetti che Simon puó utilizzare per difendersi dalle orde di morti viventi, oggetti che puó trovare colpendo con la frusta certi candelabri ed alcune pareti. Fra di questi vi é un orologio, che permette a Simon di fermare per un pó il cammino dei suoi nemici, un pugnale ed un' ascia che possono essere lanciati contro gli avversari, bombe di fuoco e boomerang che ritornano a lui dopo aver colpito il nemico.

Oltre a tutto ció ci sono anche i cibi rivitalizzanti, gli amuleti distruggi-mostro, le pozioni che donano invisibilitá e le importantissime vite-extra.

Effetti super speciali

Proprio come in un film, gli effetti speciali stanno diventando un aspetto importante dei giochi per il Super NES. "Super Castlevania IV" ne ha certamente in buona dose, visto che Konami ha fatto di tutto per sfruttare in pieno la caratteristiche di questa macchina. La grafica "normale" e le partiture musicali sono spettacolari giá cosí come sono, ma quello che veramente impressiona sono i fondali che girano, le stanze che ruotano, i quadri che cadono e le statue che crollano...

Tieni d'occhio i fondali che ruotano!

Trappole dappertutto!

Il malvagio Conte non é molto contento di saper che Simon lo vuole raggiungere, e quindi non solo gli ha scatenato contro un'orda di terribili nemici, ma anche ha disseminato il suo castello di trappole astute. Le piú frequenti sono delle assi sulle quali Simon puó camminare ma non saltare, perché in questo caso crolleranno facendolo cadere nel profondo. Naturalmente ci sono gli immancabili aculei ed i ponti che crollano, ed in piú stanze che improvvisamente iniziano a roteare, tappeti che scivolano via di sotto i piedi, cascate pronte a sommergerti ed alabardi che cadono!

Attenti a queste assi!

Correte rapidamente dall'altra parte dei ponti!

Colpite le candele all'esterno dei castello per rendere piú potente la vostra frusta!

Entrate per evitare le voragini!

Avventurarsi nella dimora

Il dominio di Dracula e' di 11 livelli che, a loro volta, contengono molti stadi sempre differenti. Passare il primo ponte levatoio é piuttosto facile, il grosso problema é sopravvivere agli attacchi senza tregua che vi aspettano all'interno!

Una frustata ben assestata dovrebbe essere sufficiente per questi scheletri!

Il livello iniziale contiene un gran numero di scheletri e molte trappole. Proseguendo verso la seconda sezione dovrete entrare nei cancelli in modo da poter viaggiare dietro il recinto ed evitare le voragini che infestano il sentiero esterno. Non dimenticate di frustare i candelabri, per vedere se ci sono dei bonus nascosti.

Oscillate con attenzione!

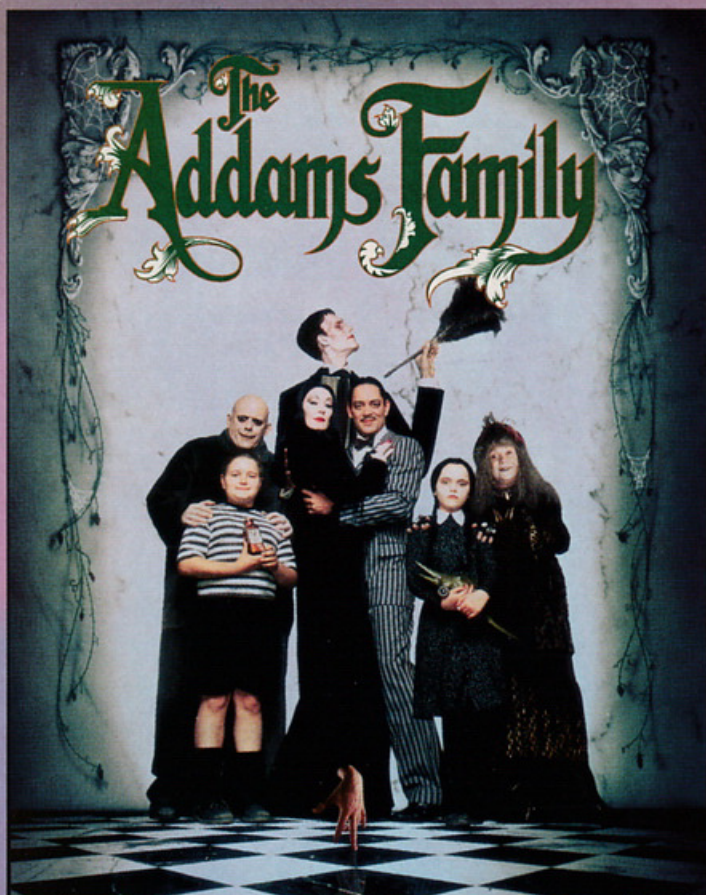
Una volta passati i giardini lussureggianti entrerete in una sezione del castello senza piú scheletri e demoni ad attendervi. Dovrete allenarvi nella tecnica dell'oscillazione per riuscire ad attraversare certe sezioni, mentre nell'ultima di queste sezioni dovrete superare un trabocchetto ed un'intera serie di nuovi mostri come Medusa e teste di cavallo. L'ultimo guardiano, uno scheletro in sella ad un cavallo, può essere facilmente sconfitto se possedete delle armi: basta inginocchiarsi nell'angolo sinistro e colpirio!

Attenti agli attacchi dall'alto!

Non cercate di fare i furbi su queste assi!

Ulteriori guai!

"Super Castlevania IV" ´davvero enorme! Una vera esperienza: centinaia di tipi diversi di fantasmi e mostri si troveranno nel vostro cammino, paesaggi sempre diversi e spesso ostili vi sfideranno, molteplici trappole vi sconcerteranno e guardiani cercheranno di eliminarvi! Un vero "must" per chiunque!

Il guardiano del 10° livello

Adesso sono Super Spettrali

Mentre Gomez un giorno esce a fare un giro, Abigail Craven decide di ipnotizzare lo zio Fester e rapire il resto della famiglia Addams. Finalmente soddisfatti di potersi considerare la padrona della dimora, sta seduta e lascia le orde di mostri libere a vagare per la casa! Adesso sta a Gomez riprendersi la casa e salvare la sua famiglia, strappando la sua amata Morticia dai mostri in un finale spaventevole!

Incontra la famiglia

Gomez - Gomez potrebbe apparire un pó bizzarro, ma é nobile d'animo e con piú risorse rispetto alla maggior parte degli spiriti. Dategli una sciabola e vi mostrerá alcune mosse di scherma veramente sorprendenti.

La Famiglia - Da Pugsley a Grandma e da Wednesday a Morticia, sono stati tutti stregati dalle magie di Abigail. Ogni membro della famiglia é tenuto prigioniero in una diversa sezione della casa e tutti devono essere salvati prima che Gomez possa riavere la sua dimora!

Thing - Thing si nasconde nelle sue scatole disseminate in tutta casa, offrendo indizi ermetici a Gomez se interpellata. Cerca di interpretare gli indizi e potresti trovare uno dei membri della famiglia.

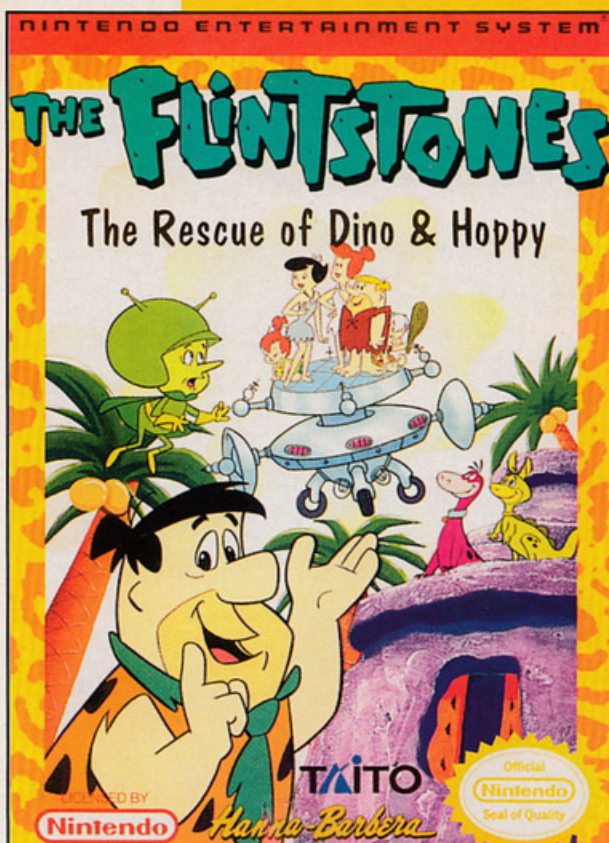
Usa la spada per accompagnare gli spettri alla porta!

Oggetti misteriosi

In questa strana casa ci sono tantissimi oggetti speciali che aiuteranno Gomez a ritrovare la sua famiglia. I piú comuni sono il simbolo dei dollari - collezionane un buon numero e avrai una vita extra. Ci sono molti altri oggetti da cercare, inclusi cuori rivitallizzanti, sciabole e palle da golf che puoi usare come armi, scudi che ti rendono invincibile per un breve periodo di tempo, scarpe che ti fanno correre piú veloce e saltare piú alto e lo stupefacente FEZ che ti permette di volare per un po'. In alcuni casi avrai bisogno del fez o di altri oggetti per essere in grado di raggiungere alcuni luoghi.

Vai avanti per trovare gli extra dollari!

La dimora

La dimora della Famiglia Addams é assolutamente enorme con un'infinitá di stanze e situazioni. L'avventura in realtá comincia all'esterno dove Gomez sará in grado di raccogliere un buon numero di dollari, un centinaio dei quali lo ricompenserá con una vita extra. Comunque non é consigliabile sacrificare la tua salute per pochi dollari in piú...

GLI ANTENATI ARRIVANO SUL NES!!

In un videogioco potrai finalmente rivivere le gesta dei tuoi eroi dei cartoni animati preferiti!

Fred Flinstone e sua moglie Wilma vivevano tranquillamente nell'eta' della pietra con i loro amici Dino il Dinosauro e Hoppy l'Hopposauro. Ma un giorno il malvagio Dr Turner arriva a Bedrock: si tratta di un viaggiatore del tempo venuto dal 30° secolo a collezionare dinosauri per il suo giardino zoologico delle meraviglie. Rapisce Dino e Hoppy e ritorna indisturbato nel suo tempo. Tu sarai Fred e dovrai aiutare il tuo amico Gazoo a costruire una macchina del tempo per arrivare al mondo di Turner e dovrai poi sconfiggere il tuo perverso avversario e riportare infine a casa Dino e Hoppy sani e salvi...

non facile, vero???

EHI, NINTENDO FANS! C
VI CUCCATE UN SUP
Arraffateli al volo! In tutti gli zaini Nintendo e SuperMario trovate un fantastico Buono Sconto di
L. 30.000!
su console Nintendo o su Game Boy, oppure di
L. 15.000!
su un videogame. Wow! Nintendo oggi è il vero trend!
Nintendomania!!
Gli zaini Nintendo e SuperMario sono in vendita in cartoleria.

ON GLI ZAINI NINTENDO
ER-BUONO-SCONTO!

PUBLICIS · FCB / MAC

NINTENDO È
IL TOP, ANCHE
NEGLI ZAINI!
VE LO DICE
SUPERMARIO!

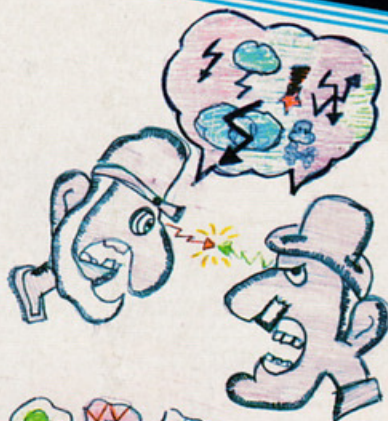
SUPER MARIO BROS.

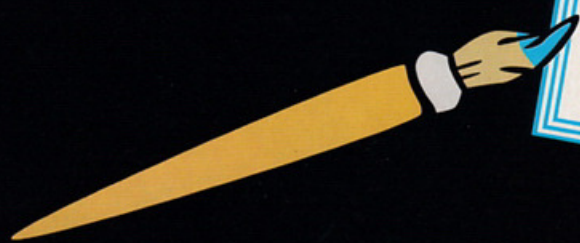
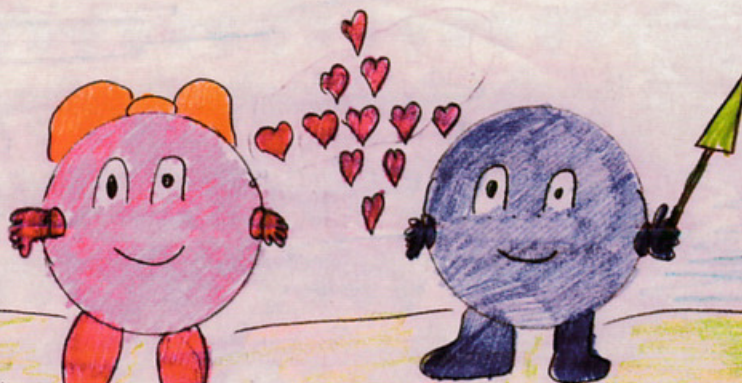
Nintendo

Nintendo®

Galleria

DONATELLO

Stefano Sunda
Quartucciu (CA)

NORTH AND SOUTH

LA GUERRA SPIETATA

L'ingresso alla scala

Come fai ad entrare nella stanza segreta?

L'ingresso é il primo posto che incontri una volta entrato nella Casa. Ci sono un gran numero di porte, ciascuna delle quali porta ad una serie di stanze alla fine delle quali potrai trovare o un membro della Famiglia oppure un orrendo mostro. Naturalmente c'é una stanza segreta traboccante di dollari ed extra vite!

Avanza attraverso la stanza piú in alto per raggiungere la Game Room

La porta a destra in alto porta alla Galleria dei ritratti.

Il vecchio albero misterioso si trova dietro la porta a sinistra.

Affronta i pericoli della serra lussureggiante, attraversando la porta a destra.

Ti va uno spuntino dalla cucina? Allora avanza verso la porta in alto a destra.

Dopo la cucina c'é la dispensa. Chi avrebbe mai pensato che il cibo putrefatto potesse attirare cosí tante creature fameliche?

Cercando la famiglia

Piú di una stanza/livello si nascondono dietro le porte - dovrai combattere attraverso un'intera serie di dormitori mortali e camere striscianti prima che tu raggiunga la fine. Giá attraversare la cucina é abbastanza difficile...

Un pó piú tardi avrai a che fare con rampe scivolose. Era veramente un pinguino che é sfrecciato via velocissimo?

Se ce la fai con tutti i 7 livelli della cucina, incontrerai il pupazzo di neve: se lo sconfiggi riceverai un cuore extra energia.

Spaventando i fantasmi

"La Famiglia Addams" sul Super Nintendo Entertainment System™, non solo mette in evidenza la fantastica grafica e l'incredibile suono che ci si aspetta da un 16 bit, ma suscita un incredibile interesse e una giocabilitá fuori dai comune. Un'altra vera cannonata!

Super All American Wrestling!

Il fragore della musica... l'urlo della folla... l'atmosfera elettrizzante... Tutto ció per fare di WWF un gioco cosí speciale da essere convertito sul Super NES con uno stile incredibile!

Salendo sul ring...

"Super Wrestlemania" mette in scena dieci dei piú grandi lottatori dei nostri giorni, ciascuno raffigurato con il piú realistico dei suoi abbigliamenti. Gli incontri possono avvenire uno contro uno, a squadre o come lotta di sopravvivenza nella quale si combatte quattro contro quattro. Il match é deciso quando uno dei lottatori é a terra nei primi due tipi di incontro, mentre nel terzo é sufficiente che uno degli uomini di una squadra rimanga in piedi mentre i membri della squadra avversaria sono tutti per terra.

Hulk Hogan

Probabilmente il piú grande wrestler del mondo con una gamma di potenti mosse per giustificare la sua fama!

The Undertaker

State attenti: il suo modo di combattere é anche piú terribile del suo aspetto.

Sid Justice

Sid distribuisce la sua giustizia del tutto personale ai piú ripugnanti personaggi del wrestling.

Randy 'Macho Man' Savage

Il campione in carica che é capace di attacchi incredibilmente agili e potenti!

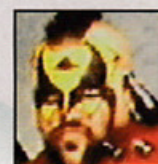
Jake The Snake

Possiede la velocitá ed agilitá dei suoi simili rettili e ció lo rende un avversario davvero difficile!

Ted DiBiase - The Million Dollar Man

DiBiase crede che ogni uomo abbia un prezzo, ma se rifiuterai il suo denaro cercherá di stritolarti con il suo wrestling d'attacco.

Animal

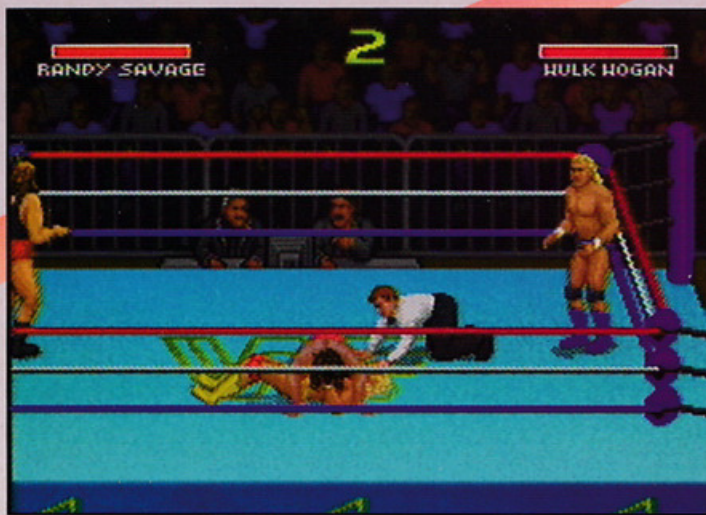
É la metá degli "Legion of Doom" e la sua rabbia e ferocia ne fanno un temibile avversario.

Hawk

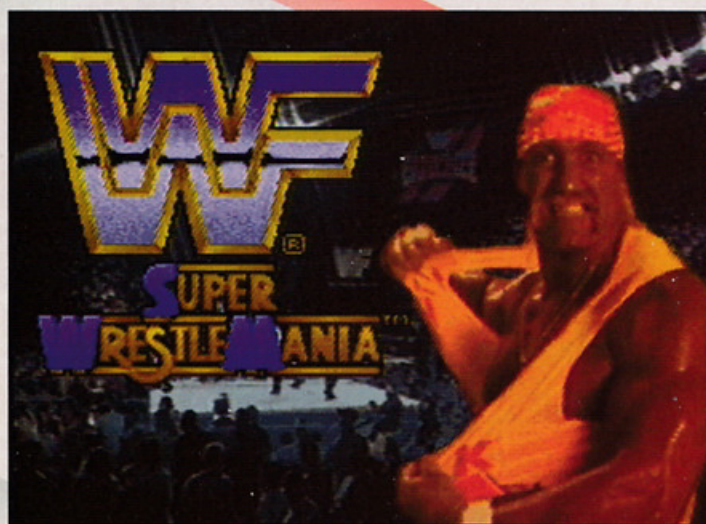
Persino piú forte di Animal, ha minacciosi bicipiti e mosse astute. Fa coppia con Animal nella "Legion of Doom".

Earthquake

Appartiene al team dei "Natural Disaster" e, grazie alla sua robustezza ed astuzia, rappresenta un avversario pericoloso per chiunque.

Typhoon

É il compagno di Earthquake nei "Natural Disaster" ed é grande, molto forte e difficile da sconfiggere.

Unisciti ad una squadra od accetta la sfida da solo

Per un divertente extra puoi invitare un amico a giocare con te. Il massimo del divertimento é giocare in due nelle lotte di sopravvivenza!!!

Super Digitizzazione!

"Super Wrestlemania" é un grande esempio di cosa il Super NES é in grado di fare. I colpi digitizzati dei lottatori all'inizio del gioco sono di altissima qualitá. Questo é dovuto al fatto che queste immagini sono state riprese direttamente con scanner sul Super NES, usando uno scanner digitale, qualcosa che solo una macchina a 16 bit puó fare. La qualitá della grafica é semplicemente sconvolgente, i dettagli di ogni lottatore sono superbi, per quel che riguarda l'animazione devi vederla per crederci! E questa é solo la punta dell'iceberb...

Super Tecniche

Un gioco del wrestling é buono solo in funzione delle manovre Fortunatamente "Super Wrestlemania" ne ha a disposizione un buon numero! I quattro pulsanti principali A B X Y si usano per controllare le mosse. Per gli attacchi piú complessi é richiesto l'uso combinato di piú pulsanti.

Prendilo a calci!

Punisci il tuo avversario con il gioco di gambe

Calpesta il tuo avversario quando é al tappeto

Inchiodalo per vincere il match!

I drop-kicks in volo sono tanto efficaci quanto impressionanti

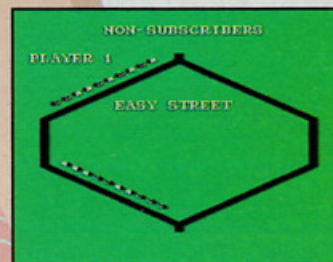
Prova un attacco di gomito al volo con doppio avvitamento

Prova un colpo d'anca quando l'avversario sta correndo verso di te.

Ma si puó lottare anche fuori dal ring naturalmente

PAPERBOY 2™

La rinascita di un classico!

Il primo "Paperboy" dimostró di essere una hit non solo su arcade ma anche su NES e Game Boy™. Ora é stato rivisto e aggiornato con il Super NES!

Servire gli abbonati!

L'idea di fondo di "Paperboy 2" rimane la stessa della precedente versione: devi consegnare i giornali a tutti gli abbonati. É sufficiente tirare i giornali nella cassetta della posta o davanti all'ingresso, ma se li manchi o rompi qualche parte delle proprietá allora perderai l'abbonato. Se riesci a perderli tutti, allora sei fatto! Invece se farai delle consegne perfette sarai ricompensato con una vita extra o un ri-abbonamento.

La battaglia dei sessi

Essendoci 3 settimane durante le quali lottare, puoi scegliere tra essere un Paperboy o una Papergirl. Sebbene non ci siano vantaggi nel gioco stesso, non c'é dubbio che ci saranno battaglie nello stabilire se i colpi migliori sono quelli realizzati da un ragazzo o da una ragazza.

Divertimento per due giocatori

Per una sfida veramente intensa puoi giocare contro un amico. Il round sulla strada si gioca separatamente e, rendendo soddisfatti i tuoi clienti, otterrai un punteggio decente, mentre il giro di bonus si gioca in simultanea. Se ti senti di buon umore puoi lasciare il tuo amico tranquillo, se i tuoi clienti ti hanno innervosito, puoi cercare di farlo cadere dalla bicicletta.

Ferma il ladro!

Dopo aver attraversato una sezione, potresti vedere un ladro che tenta di rapinare un distributore. Puoi fermarlo colpendolo con un giornale e otterrai una buona ricompensa. Inoltre se fermi la carrozzina che si sta allontanando velocemente da sola, avrai la tua foto sul giornale!

Un giorno nella vita...

MONDAY
PLAYER 1
The Daily Sun
BABY TO MOM: BYE BYE

Fare il Paperboy non é poi cosí facile! Devi sopravvire a un'intera settimana di sgarberie, clienti arrabbiati, cani inferociti e dopo tutto questo non riceverai nemmeno un ringraziamento. Ma se hai bisogno di un pó di soldi, allora salta sulla tua bici e inizia le consenge!

Stai attento quando risali la rampa!

Come la volta scorsa, gli abitanti di questa cittá sono un pó strani. Statue sputa-fuoco, pneumatici rotolanti, mostri di fogna, spettri, zombi, automobili che ti puntano dritte addosso e skateboard sono le sventure nella vita di Paperboy, sebbene un bel colpo con un giornale puó facilitare i problemi per un po'.

Attento a cani e auto quando traversi questi incroci!

Attento ai vetri!

Venti case sono il tuo obiettivo, dieci delle quali sono di abbonati. Se riesci a consegnare tutti e dieci i giornali avrai una vita extra, se manchi un abbonato, allora cancellerá l'abbonamento. Puoi riguadagnare abbonati fino ad un massimo di dieci facendo una consegna perfetta.

É stata davvero una buona idea colpire la macchina?

Le consegne della prima settimana si fanno in una piccola cittá, ma se raggiungi la seconda o la terza settimana, le cittá si faranno un pó piú interessanti, con ville, parchi di divertimenti, giardini e concessionari d'auto, tutto compreso!

Lancia il giornale nella cassetta della posta per guadagnare extra punti!

Giro di bonus

Una volta che sei sopravvissuto con successo alla tua giornata puoi abbagliare la folla con la tua abilitá sul percorso di allenamento. Questo e' fatto di rampe, ponti e salti con bersagli che, se riesci a colpire, ti daranno dei punti extra. Soppravvivi al percorso e avrai sicuramente un ottimo punteggio.

Guadagnare dei punti!

C'e' di piu' nella vita di un Paperboy che consegnare dei giornali: guadagnare dei punti extra! Ma per riuscire a farcela, dovrai imparare qualche trucco del mestiere!

Tu hai due tipi di punteggio. Uno é il punteggio del gioco, che aumenta quando effettui una consegna corretta o compi una buona azione, il secondo e' il punteggio che raggiungi nei round di bonus. Se hai uno scontro, pero', tutti i punti che non siano stati ancora trasferiti verranno cancellati. Per vincere in questi round di bonus dovrai anche compiere azioni non proprio meritevoli...

- **Rompi le finestre dei non abbonati**
- **Colpisci le automobili per provocare guai meccanici**
- **Libera il maialino arrostito!**
- **Colpisci i cani!**

Caspita! Un'altra finestra rotta!

Il ritorno di Shredder!

Gli eroi vanno e vengono, ma i cattivi soggetti rimangono sempre in giro. Cosí ancora una volta le nostre quattro tartarughe senza paura dovranno ritornare dalle fogne per sconfiggere Shredder ed il suo Foot Clan!

Le tecniche dei Turtles

Le nostre quattro tartarughe, Raffaello, Leonardo, Michelangelo e Donatello, sono dei maestri nelle arti marziali e decisamente abili anche nell'uso di alcune armi Oltre ad attaccare i nemici con queste tecniche, i nostri eroi potranno sfuggire loro anche scivolando lungo il pavimento! Non c'é molta differenza tra di loro, sebbene Donatello sia un po' piú lento dei suoi compagni e Raffaello abbia una minore ampiezza d'attacco.

Atto 1 - Cambattendo fuori dalle fogne

Il primo compito dei Turtles sará quello di uscire dalle fogne per arrivare alla strada! Il Foot Clan é intento a trovare il modo di bloccare i Turtles in questo loro tentativo e cosí prova a bloccare le fogne e si allena in tutte le sue tecniche malvagie per essere sicuro di riuscire. Dal relativamente debole Foot Clan ai clowns che lanciano bombe, i Turtles sono sovrastati in numero e circondati! L'azione sconfina nelle strade per un pó, ma poi ritorna nelle fogne oscure dove una grande esplosione fa cadere il soffitto. Per fortuna i Turtles sono eroi pieni di risorse e possono arrampicarsi per i tubi rimasti in piedi dopo l'esplosione!

Bighellonando...

Le fognature si sgretolano!

Il malvagio criminale Rocksteady appare proprio alla fine di questo livello. Dovrete non solo evitare gli spari della sua pistola, ma anche i vasi di fiori che vi vengono lanciati dall'alto!

Combattendo con Rocksteady

Attenti ai tombini

Atto 2 - Andando in skateboard per l'autostrada

Il secondo atto vede i Turtles correre all'impazzata lungo l'autostrada sui loro turbo-skateboard. Aeremobili e Soldati Motorizzati renderanno la loro vita un pó piú che complicata e creeranno molti problemi per tutto il livello! Il grande, cattivo e lugubre Bebop apparirá alla fine e vi sbalordirá con una serie di nuovi attacchi!

Calci in volo per distruggere le aeromobili!

Viaggiando lungo l'autostrada

"Cowabunga"

TMHT 2 contiene molti altri livelli, ciascuno piú difficile del precedente! E se l'azione e l'emozione non fossero sufficienti, ci sono anche musica fantastica e coinvolgenti dialoghi tra i Turtles.

Giochi di Bonus e di Salvataggio

Se riuscirete a completare una sezione senza perdere nessuna tartaruga, avrete la possibilitá di fare molti punti in un Gioco di Bonus. Dovrete collezionare il maggior numero possibile di pizze prima che scada il tempo, ma state attenti! Le pizze hanno la brutta abitudine di scomparire in fretta! Il Gioco di Salvataggio ha luogo quando avrete finito un livello durante il quale una delle tararughe é rimasta prigioniera. Dovrete distruggere un guardiano prima che il tempo finisca. Se questo vi colpisce, non perderete energia, ma un bel pó di tempo!

Attacco e ritirata!

Barcellona nel palmo della vostra mano!

Con "Track Meet" potrete rivivere l'eccitazione e l'atmosfera dei recenti Giochi Olimpici! Sette gare piene oi sfide vi aspettano e tutte spingeranno le vostre capacitá e la vostra resistenza fino al loro limite estremo!

Iniziamo a gareggiare!

Potete scegliere di fare allenamento, gareggiare contro il computer o tentare la fortuna contro un avversario tramite il cavo di collegamento Video Link™. Se sconfiggerete il giocatore del computer sarete presentati ad un atleta migliore, in un crescendo che va da un docile competitore ad un agile ninja.

Ogni volta che completate un evento, verrete ricompensati con dei punti in relazione ai vostri risultati. L'atleta con il punteggio migliore dopo tutte le gare sará il vincitore!

Primo evento - 100 metri piani.

I 100 metri piani sono una semplice questione di velocitá nel premere sul bottone piú velocemente che potete. E dovrete essere davvero rapidi per superare gli atleti del computer.

Secondo evento - 110 ostacoli

Ci vuole un pó piú di abilitá per questa gara, perché non solo dovrete correre molte velocemente, ma anche saltare con buona tecnica gli ostacoli. Il modo migliore é di compiere un piccolo salto iniziando poco prima dell'ostacolo.

Terzo evento - Lancio del giavellotto

Dovrete innanzitutto correre velocemente e poi lanciare il giavellotto il piú lontano possibile. Iniziate a lanciare sulla linea dei 10 metri e poi avanzate verso la linea piú distante! Cercate un angolo di lancio tra i 39 ed i 42 gradi, per fare in modo che il giavellotto non cada troppo rapidamente.

Quarto evento - Salto con l'asta

Un perfetto posizionamento dell'asta é il punto di base per avere successo in questo gioco! Prima stabilite l'altezza dell'asticella, poi prendete la rincorsa e imbucate con tempismo se vorrete saltare con efficacia.

Quinto evento - Salto in lungo

Il trucco qui sta non solo nel saltare con un buon angolo, ma anche il piú lontano possibile. Un angolo tra i 39 ed 42 gradi é di nuovo l'ideale.

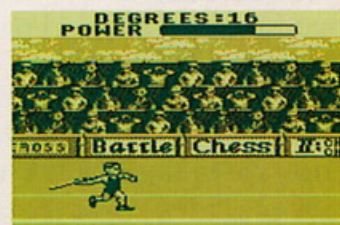
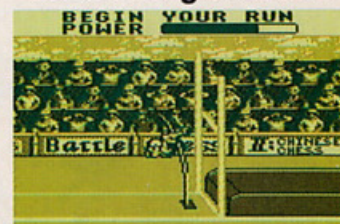
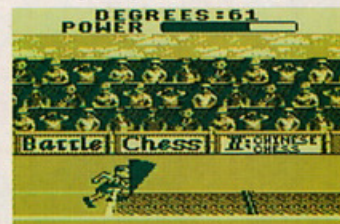
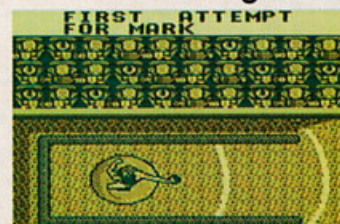
Sesto evento - Lancio del disco

Una gara davvero difficile! Dovrete roteare il piú velocemente possibile senza farvi vincere dalla forza di gravitá e lanciare con perfetto tempismo e senso della direzione, altrimenti rischierete di finire nelle reti!

Settimo evento - Sollevamento pesi

Innanzitutto dovrete selezionare il peso che vorrete provare a sollevare, poi dovrete agire con perfetta sincronia per passare dalla posizione di slancio a quella eretta!

100 metri piani

110 ostacoli

Lancio del giavellotto

Salto con l'asta

Salto in lungo

Lancio del disco

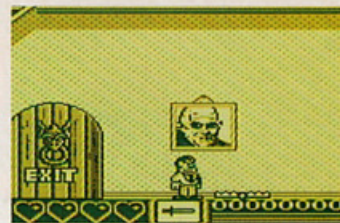
Sollevamento pesi

Potere cinematografico portatile!

Gli eventi spettrali nella dimora della Famiglia Addams sono presenti anche su Game Boy™, in un gioco che é buono tanto quanto i suoi cugini su Supernes e NES!

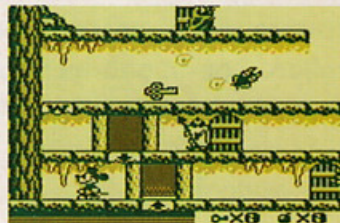
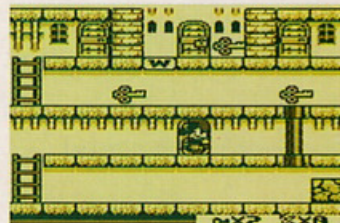
Nelle vesti di Gomez, devi cercare nella casa spettrale gli altri membri della famiglia che sono misteriosamente scomparsi. Siccome si é allontanato per una breve passeggiata, altri spiriti hanno invaso la dimora e hanno installato delle trappole per tener lontano visitatori indesiderati: vale a dire Gomez!

Grazie a Dio ci sono certi oggetti che possono aiutare Gomez a far fuori gli intrusi. Certe pozioni lo trasformano in un mostro feroce dai poteri particolari, come ad esempio la velocitá, inoltre egli ha un buon numero di pugnali che lo aiutano a tenere a bada gli spettri.

La dimora della Famiglia Addams é enorme, piena di fognature, cucine, camere da letto, biblioteche. C'é anche un mondo ghiacciato abitato da pinguini nel frigorifero e un inceneritore infestato dai topi, proprio sotto la casa! Con cosí tanti luoghi e tutta questa azione, questo gioco piacerá di sicuro a chi possiede Game Boy™ e vuole un'avventura mozzafiato!

Entra nel meraviglioso mondo di Disney con Topolino che si avventura nel palazzo di un mago satanico!

Questo é un gioco in parte di strategia e in parte d'azione nel quale tu devi guidare Topolino attraverso le infinite stanze del palazzo, raccogliendo abbastanza chiavi da permetterti di accedere al livello successivo. Ogni stanza é un labirinto, cosí dovrai pianificare attentamente il tuo cammino ed essere sicuro di prendere i martelli che ti permetteranno di superare i giganteschi massi che bloccano il tuo sentiero.

Moltissimi zombi e spettri popolano le stanze, cosí dovrai essere velocissimo nel cercare le chiavi, altrimenti ti possono acchiappare e trasformare in uno di loro! Postresti trovare bombe o archi e frecce, ma solo in quantitá limitata, cosí assicurati che il tuo bersaglio sia certo!

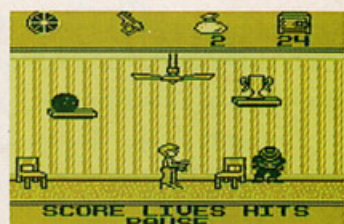
La magia e lo splendore dei personaggi Disney sono stati interpretati in modo superbo in questo gioco. Topolino é raffigurato perfettamente, cosí come i suoi spettrali nemici, e con tutte queste stanze e labirinti avrai di che divertirti!

Commedia d'attacco!!!

Uno dei piú popolari film degli ultimi anni é ora disponibile in versione Game Boy™.

Avrete il controllo del giovane eroe che deve nascondere tutti i tesori di famiglia da un gruppo di ladri che si sono intrufolati nella sua dimora lasciata momentaneamente vuota dai genitori. Dovrete collezionare tutti gli oggetti e lasciarli cadere in uno scivolo che conduce nel seminterrato, dove saranno in salvo,... almeno per un pó!!!

Un gioco con un gran numero di livelli mozzafiato. Nel primo di questi livelli il vostro compito sará quello di recuperare gli oggetti di valore ed il denaro, mentre nel secondo sono i vostri giocattoli che i ladri vogliono prendere! Ci sono un certo numero di trabocchetti da utilizzare per stordire i vostri nemici, e potrete anche scovare una onda che vi servirá per proteggervi.

La casa si estende per molti schermi e solo quando avrete esplorato ogni stanza e collezionato tutti gli oggetti potrete entrare al pianterreno e considerarvi in salvo. Ma attenti ai ragni quando vi troverete laggiú!

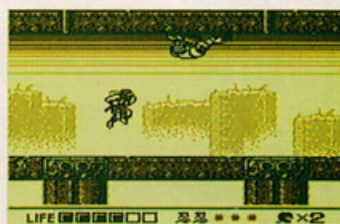
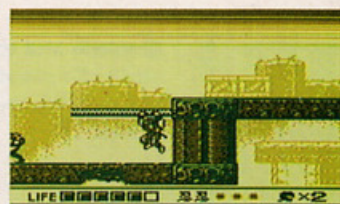
"Home Alone" é tanto coinvolgente quanto il film ed é pieno di avventura ed emozione.

Dalle ombre...

Forze oscure sono all'opera nella cittá di New York. La popolazione vive nel terrore mentre un nuovo dittatore cerca di mettere in ginocchio la popolazione degli Stati Uniti. Solo un uomo può fermarlo, solo un uomo puó anche solamente pensare di riuscirci! Ryu Hyabusa esce dalle ombre dell'oscuritá per dare dare nuova speranza alla terra, anche se sa bene che le possibilitá sono contro di lui...

Armato di una serie di armi ninjitsu, Ryu deve aprirsi il cammino attraverso le strade sorvegliate di New York, combattendo i molti androidi e gli scagnozzi del misterioso dittatore. Bombe e pozioni salva-vita sono disponibili lungo il cammino se Ryu saprá guardare attentamente, ma il nostro eroe dovrá anche essere al suo meglio per sopravvivere a questo assalto furibondo.

Ryu possiede anche un uncino che gli permetterá di appendersi a certe piattaforme per poi saltare oltre di esse. Allo stesso modo se ne potrá servire per scendere da piattaforme situate in alto verso aree poste in basso.

"Shadow Warriors" contiene moltissimi livelli, trappole e guardiani. Ryu avrá bisogno di combattere in un complesso di nastri trasportatori per arrivare ad un mostro pieno di muscoli da primato. Poi dovrá confrontarsi con un guardiano cibernetico nel difficissimo terzo livello.

L'azione in questo gioco é coinvolgente tanto quella della versione NES. Si tratta certamente di un'avventura da non perdere per tutti gli amanti di giochi come "Shadow Warriors" e "Double Dragon".

MEGA MAN

DR. WILY'S REVENGE

Se terrorizzare il video dei possessori di NES non era sufficiente, il diabolico Dr. Wily ora si é insediato sul Game Boy™. Anche Mega Man ne ha piene le tasche di queste stramberie portatili, cosí abbiamo escogitato l'ultima serie di trucchi per aiutarti ad uscire da questa situazione!

Ordine di nemici

Una delle principali attrattive della serie Mega Man é che puoi selezionare l'ordine in cui vuoi affrontare i differenti livelli. Tenendo ben presente che ricevi il potere dei nemici che sconfiggi, c'é sempre un modo migliore di far crescere supereroi...

Ordine	Livello	Sconfitto con
1	Elecman	pistola normale
2	Iceman	raggio Elec
3	Fireman	raggio ghiacciato
4	Cutman	raggio infuocato

Al completamento del livello finale, sarai ricompensato con il "veicolo", una speciale piattaforma lievitante che ti permette di raggiungere alcune piattaforme o attraversare una distesa di chiodi.

Distruggi i nemici con il raggio Elec e quindi usa la piattaforma veicolo per raggiungere le vite extra.

Usa il raggio Elec o la taglierina per farti strada attraverso i frammenti di viti, dovresti ottenere del potere in piú qui.

Il castello del Dr. Wily

L'avventura continua! Il Dr. Wily vive in un complesso piuttosto spaventoso che é pieno di trappole e guardie piazzate apposta per tener lontani gli intrusi. Grazie a Dio adesso hai un buon numero di armi, come il veicolo appena acquisito che é un'ottima piattaforma di lievitazione!

Quando stai cadendo, stai sulla sinistra per evitare l'elettricitá e i chiodi.

Salta sull'orlo dell'eletricitá per evitare la potente corrente d'aria, poi salta velocemente quando la prima scompare.

Quando l'uccello vola via, disinnesta gli scudi cosí che le uova che cadranno verrano distrutte dalle fiamme.

Metti in azione tutti i tuoi poteri e distruggi i gruppi di viti che vengono giú, raccogliendo i bonus che lasciano dietro di loro.

Mentre cadi, stai al centro e non ti muovere!

Accendi il veicolo, cosí potrai arrampicarti sulla destra.

Congelando gli Shieldman proprio subito dopo che hanno sparato, li lascerai senza difese e avrai un bersaglio facile.

Il sistema di teletrasporto di Wily

Altri cinque androidi ti aspettano in questa terrificante sezione.

Flashman - sconfiggilo standogli vicino e usando il fuoco, anche se ferma il tempo il tuo scudo di fuoco andrá avanti colpendolo, mentre lui gira in tondo.

Quick man - prima usa la pistola normale per diminuire la sua energia del 50%, quindi usa il ferma tempo per finirlo.

Bubbleman - colpiscilo semplicemente con i veloci boomerang.

Heatman - colpiscilo con una bolla, poi quando ti carica, salta sopra di lui e corri verso la parte opposta della stanza. Ripeti la procedura sino e che non lo sconfiggi!

Swordman - questo nemico è ingannevole. Quando alza la sua spada avvicinati e bombardalo di proiettili con la tua pistola normale. Cerca di non colpire la sua spada perché ció aumenta il suo potere, se colpisci il suo corpo farai piú danni.

La navicella spaziale del Dr. Wily

Arriva in cima alle piattaforme alte e ai blocchi di ghiaccio con il veicolo.

Non correre attraverso quelle barriere elettriche.

Dopo essere sceso di due videate, usa il veicolo per essere sicuro di non infilzarti sui chiodi.

Quando traversi questi blocchi che scompaiono stai attento alla piccola pausa sulla via d'uscita - dovrai aspettare un pó prima di continuare.

Congela i robot con gli occhi da insetto e poi colpiscili con la tua pistola normale.

Questa serie di blocchi é anche piú infida da passare. Quando sei su un blocco proprio vicino ai chiodi, dovrai saltare dritto verso l'alto cosí atterrerai su un blocco che apparirá in alto. Comincia il tuo salto quando il blocco precedente scompare.

Raggiungi la piattaforma piú alta con il veicolo, cosí puoi ottenere maggior potere nelle videate sottostanti.

Usa il raggio di ghiaccio per congelare le palle rotanti e gli squali.

Arrampicati intorno a questa sezione con cautela, usando gli scudi di fuoco per respingere questi uccelli aggressivi.

Usa il lanciatore atomico per distruggere i blocchi di metallo e raggiungi le vite extra.

Stai sulla destra o sulla sinistra quando cadi qui.

Spingi a destra quanto cadi per ottenere un extra vita sotto il segno W.

Aspetta in cima al ventilatore sino a che l'elettricitá scompare, poi corri velocemente.

Dr. Wily! Per prima cosa usa il boomerang veloce per distruggere la trappola sul fondo del veicolo da dove arrivano i missili rotanti, poi usa il demolitore di specchi per deflettere le pailtottole che arrivano dal pavimento fino al Dr. Wily. Dovrai ancora evitare l'artiglio che scende, ma sii paziente e dovresti farcela!

SUPER MARIO WORLD

Segui la strada di mattoni gialli...

Salta sullo switch

Adesso tutti i blocchi gialli diventano normali!

Salta dentro il secondo tubo verde

Gli Switch Palace

Ci sono un buon numero di switch palace in "Super Mario World" che ti permettono di tramutare i blocchi trasparenti in blocchi normali, facilitando in qualche modo i problemi di Mario!

Lo Switch Palace Giallo

Questo é molto facile da raggiungere. Tutto quello che devi fare é terminare l'Isola di Yoshi 1 e quindi seguire il sentiero in cima al quale troverai lo switch palace giallo. Va a destra, entra nel tubo e arriverai a una grossa P, saltaci sopra per trasformare i blocchi trasparenti gialli in blocchi normali.

Lo Switch Palace Verde

Lo switch palace verde si puó trovare nel Donut Plains 2. Entra nel mondo poi, sia come Super Mario che come Caped Mario, salta sul secondo tubo, poi quando raggiungi una serie di quattro blocchi a scaletta, puoi o lanciare un guscio contro l'utimo blocco, oppure volarci sopra, lí trovi la chiave per accedere al palazzo!

Lo Switch Palace rosso

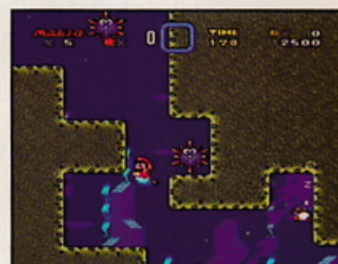
Troverai lo switch palace rosso nel Vanilla Dome 2. Trova il blocco P andando a destra, in su, a destra, ancora in su e poi a sinistra fino al blocco P vicino al muro di mattoni, quindi scendi nel secondo tunnel e gira a sinistra dove si trova una chiave. La serratura la trovi nella piattaforma al di sotto della chiave ...

Lo Switch Palace Blu

L'ultimo switch palace si trova nella Forest of Illusion 2. Arriva in fondo al tunnel quindi gira a sinistra attraverso il muro falso fino alla chiave.

Fai apparire la pianta rampicante con il guscio, quindi arrampicati fino in cima.

Trova il blocco P e usalo per arrivare al muro

Porta la chiave alla serratura

Entra in questo tunnel

E attraversa il muro falso!

Nemesis

Per ottenere la massima velocitá e un campo di forza, mettere il gioco in pausa e premere B B B B B A A A A Start.
Alexandre Fouere, Francia

Track & Field II

Per raggiungere 92.04 nel Lancio del Peso, metti la potenza a zero e lancia con un angolo di 81 gradi quando lampeggia. Ti verrá miracolosamente riconosciuto il lancio record!
Samuel Quaiream, Benoit Mignan, Francia

The Simpsons – Escape from Camp Deadly

Per salvare Lisa nell'ultimo tunnel della discarica tossica, devi lanciare un boomerang contro le quattro luci sul soffitto. Quando le hai colpite tutte e quattro, salta sul guardiano e corri verso l'uscita rimanendo sul lato destro! Inoltre, per far fuori quell'attaccabriga di Blindside Bill, saltagli sopra e, prima che abbia il tempo di girarsi, lanciagli il boomerang sulla schiena.
A Kenyan, UK

R-Type

Sulla videata dei punteggi piú alti, premi sinistra, giú, A e B simultaneamente. Otterrai un programma di disegno.
Patrice van der Linder, Olanda

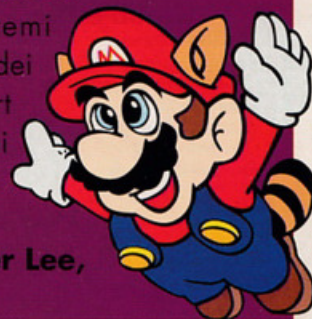
Goal!

Per giocare con la maglia del Brasile nella finale contro l'Olanda, digita la seguente parola d'ordine: LTXAREZC GPMGOCPB
A Kenyan, UK

Siamo stati praticamente travolti da consigli e suggerimenti sui nuovi arrivati nella serie Game Boy™ mentre il NES sembra essere passato nel dimenticatoio! Se avete dei suggerimenti sull'uno o l'altro sistema potrete farne partecipi tutti i vostri compagni Nintendomaniaci. Inviateli quindi a:

La Posta dei Lettori
Club Nintendo – Mattel Toys
Casella Postale 10391
20100 Milano

Super Mario Bros. 3

Quando hai completato il gioco ed é scesa la tenda rossa, premi Start per andare alla videata dei titoli, quindi premi ancora Start per cominciare il gioco. Avrai automaticamente cinque file di P-Wings!
Vickey Lewis and Jennifer Lee, UK

The Hunt for Red October

Quando, all'inizio del gioco appare la mappa dell'Europa e dell'America, premi A e B, quindi premi Up e poi Down. Se effettui la procedura prima che la mappa scompaia, comincerai il gioco con 25 missili!
Axel Van Zweeden, Olanda

Solar Jetman

Per arrivare al pianeta finale, digita il seguente codice: GHHQHGBBGLNB
Umberto Rossetti, Italia

Terminator 2

Livello 1 – Distruggi le torri nel seguente ordine: 4/1/5/2/3. Alla fine del livello dovrai affrontare un grosso robot, semplicemente abbassati e spara!
Livello 2 – Fatti strada attraverso il piano superiore: devi solo scendere di un piano se raggiungi un vicolo cieco.
Livello 4 – Sta a destra e giú, quindi affronta il camion e sparagli nel parabrezza.
Klaus Rinfield, Austria

NES

Batman

J Sebastien	3032000
Jehdi Fassatoui	1367000
Nicolas Vandroogenbroeck	1320100
Kristof Vantieghem	952300
Ludovic Godefroid	683700
Dries De Love	672700
Benoit Ballieu	658600
Johan Devriese	549800
Florian Leber	541300

Bubble Bobble

Joseph Bordui	2767600
Gunther Martens	2427970
Pascal Segers	2016740

Burai Fighter

C Patrick	1270720

Cobra Triangle

Gregory Defourny	983500
Bernd Hermann	703250
Matthew Collier	613150
Jonathan Giacomelli	479980

Double Dragon

Pierre Frederico	999230
Kevin Ludl	335970
Stephane Bracaval	138080
Teddy Beltrametti	73470

Double Dragon II

Stephane Lutynski	502810
Rodrigue Roland	487120
Gianfilippo de Cesaris	198600
Fabio Gadia	170480
Sebastien Dierickx	162190
Christian Rudisch	161710
Michael Desloover	129210

Dr. Mario

V Adrien	147400
Francine Ceulemans	135000
Christelle Charlier	79480

Dragon Ball

Goeffrey Romero	390700

Duck Hunt

Kristof Sterckx	9147000
Robin Hewison	1065500
Andreas van der Aa	1001700
Steven De Baere	678500

Duck Tales™

Gabrio Strada	31708000
Patrick Van Cappellen	28481000
Alessandro Perego	19563000
James Giles	18909009
Enzo D'Ambrosio	18300120
Bjorn Bleyens	16035000
Sylvie Peperstraete	13250000
Kristof Terreur	13250000

F-Zero

C Gilles	48500

Golf

B Thomas	-15

Gradius

Thierry Hairson	9999990

IronSword

Maxime Messely	177928

Kung Fu

Didier Dechesne	1989910
Eric Mombaerts	949200

Pinball

Bertrand Peret	734980
Cedric Herpoel	488440
Sven Ruyver	379770

Classifiche

I grandi classici dominano la scena in entrambe le classifiche, con Mario inevitabilmente ai primi posti. "Cip e Ciop Rescue Rangers" continuano la loro scalata verso il successo con le loro simpaticissime avventure. La serie Double Dragon é sempre popolare e mantiene le posizioni in tutte e due le classifiche, mentre "Batman" rivive di nuovi fasti, senza dubbio grazie all'incredibile successo del recente film!

Adesso vogliamo le vostre preferenze sia per le classifiche NES che per quelle Game Boy™, i vostri cinque giochi in ordine di gradimento, assicuratevi di distinguere i titoli NES da quelli Game Boy™ quando il mandate al nostro solito indirizzo.

NES Top Ten

1	◆	Super Mario Bros. 3
2	◆	Super Mario Bros. 2
3	◆	Super Mario Bros.
4	◆	Rescue Rangers™
5	◆	Double Dragon II
6	▲	The Legend of Zelda
7	●	Teenage Mutant Hero Turtles
8	▼	The Simpsons
9	●	Teenage Mutant Hero Turtles II
10	▼	Batman

Game Boy Top Five

1	◆	Super Mario Land
2	▲	Duck Tales™
3	▼	The Simpsons
4	●	Double Dragon II
5	●	Choplifter II

▲ IN SALITA ▼ IN DISCESA
◆ STABILE ● NUOVA ENTRATA

Pinbot

Louis Letecheur	99999999
Richard Vervoot	99999999

Probotector

Georg Singer	2000500

Snake Rattle 'n' Roll

P Josselin	999850
Julien Cescotto	717898
Pierre Cardol	421950

Solomon's Key

Philippe Mouthuy	1822380

Super Mario Bros. 3

Janneke de Groot	9999990
Alexandra Riolet	9999990
Gregory Olszewski	9999990
Nicolas Pagnant	9999990
Sandro Spalletti	9999990
Matteo Salvadori	2500000
Pietro Campanella	2438660
Florian Jager	2225610
Cedric Lippens	2194960

Tetris

Mattias De Moor	999999
Arnaud Nicolas	999999
Christophe Richon	999999
Arnaud Wyers	999999

TMHT

V Philippe	999800
Jurgen De Laet	766400

SUPER NINTENDO

Super Mario World

S Loris	9999990

GAME BOY

Batman

Pierre Sailliez	410440
Gregory Verhulst	336600
Fedor Ikelaar	328350

Burai Fighter

Tim Panis	1079665

Castlevania

Wolfgang Kaltenbrunner	511570

Golf

Heinz Sares	47

King of the Zoo

Elisabeth Marchal	880000

Revenge of the Gator

Peter Kovanda	6855400
Alexander Hofer	2403950

Skate or Die

Robert Pompe	158380

Super Mario Land

Alex Blattmann	999999
Bardo Cornelissen	999999
Armand Dena	999999
Joris de Dobbelaer	999999
Daniel Lombart	999999
Kevin O'Riordon	999999
Nicolas Pagnant	999999
Christian Prechtl	999999
Karine Rebetez	999999
Thomas Waiti	999999

Tetris

Bart D'Hooghe	500000
Lukas Grossman	493939
Puria Ordubadi	484554
Stephane Lutynski	435012
Edouard Rogge	411923

Wizards and Warriors

Frederik Janssens	897300

Se quel che cerchi è la fama allora dovrai cercare di arrivare primo sulla nostra graduatoria di campioni nella pagina del PUNTEGGIO RECORD. Certo potremo pubblicare il tuo nome una sola volta ma per avere maggiori possibilità mandaci tutti i tuoi punteggi migliori insieme al tuo nome, cognome, età, indirizzo e una foto di ogni record raggiunto. Abbiamo soprattutto bisogno di sapere la tua età perchè la nostra graduatoria è basata non solo sul punteggio ma anche sul livello di difficoltà in proporzione all'età. E che ne diresti di una gara figli/genitori? Sappiamo che ci sono tante mamme e papà che si divertono con il Nintendo nelle ore piccole - perchè non fare un paragone tra i vostri punteggi e quelli dei vostri ragazzi?! (Non si ammettono trucchetti!)

Club Nintendo, Punteggio Record,
MATTEL TOYS SRL p- CASELLA POSTALE 10391 –
20100 MILANO.

Questa volta pubblichiamo una sola lettera: la principessa Toadstool ci ha infatti chiesto di poter utilizzare questo spazio per potersi difendere dalle accuse che le sono state rivolte.

Gentilissima Principessa Toadstool,
le ho scritto questa lettera per criticare il suo malizioso carattere. Voi, Mario e Luigi, siete appena usciti da un'avventura che sembrava interminabile: siete riusciti a riportare la pace nei 7 mondi del Regno dei Funghi!

Quando sembrava ormai tutto finito, Bowser, per ostacolarvi ancora una volta, rapisce nuovamente la principessa e la porta nella sua reggia.

E voi partite per salvarla nuovamente, rispedendo Bowser nel suo mondo. Ricordo ancora la scena: una musica romantica, una porta color arcobaleno... Mario e Luigi entrano in questa porta... lei si alza da terra e si avvicina a Mario. Io mi aspettavo un bacio da parte sua, o almeno un ringraziamento decente... ma la nostra vera principessa aggiunge: "Just Kidding" (É stato tutto uno scherzo), ridendo e dicendo "Bye, bye", mentre Mario se ne rimane immmobile e deluso. Ma che scherzo divertente ha fatto!...

Spero che questa lettera le fará cambiare il suo malizioso carattere, anche perché solo lei mi ha aiutato a sconfiggere il perfido Wart.

Comunque spero che ritornerá con un carattere simpatico come quello della sua prima avventura.

A proposito, faccia sapere a Mario che lunedí 15 giugno sono andata a spedire l'abbonamento per il Club: lei ha la faccia di occuparsi dei soldi che arrivano, perché gli altri lavori, come leggere la posta, rispondere alle telefonate, occuparsi di noi, sono troppo "popolari".
p.s.: mi saluti la sua amica, principessa Zelda, e prenda esempio da lei: educata e simpatica.
A presto,
Emanuela Giorgi

Cara Emanuela,
é con piacere che ho letto la tua graziosa missiva, anche se tu ingiustamente mi accusi di un peccato che non é il mio: la superbia.

Mi hai contestato per i miei scherzi poco simpatici e perché mi faccio desiderare e ció mi rende triste. Non sono infatti io la principessa che tu hai incontrato: é solo un'immagine che Bowser ha creato a mia immagine e somiglianza, per ingannare il mio amico Mario.

Come puoi accusarmi de essere superba e cattiva? Proprio io che, pur essendo principessa, mi sono adattata a portare le mazze di Mario quando gioca a golf?

Credi che Zelda avrebbe fatto altrettanto?

Ma quello che hai scritto conferma la mia idea: Bowser é riuscito a fermi passare per una strega cattiva, cosí che nessuno poi voglia piú salvarmi!!!!
Un triste destino, non credi?
La tua,
Principessa Toadstool

Segreteria Club Nintendo, Mattel Toys, Casella Postale 10391, 20100 Milano

C'è eccitazione nelle strade...

... sta per arrivare!!!

SUPERSCOPE®

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM